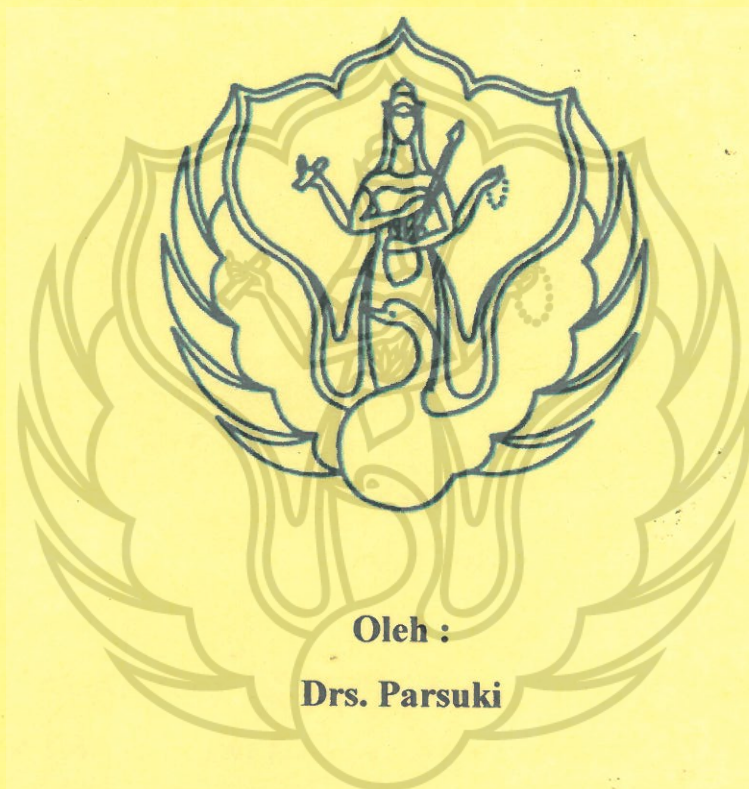


LAPORAN PELAKSANAAN

**PENULISAN BUKU / DIKTAT PERKULIAHAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**JUDUL :
MOTION PICTURE
Seri Animasi Dasar**



**Oleh :
Drs. Parsuki**

**PROYEK PENINGKATAN PENGEMBANGAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
Depdikbud 1985 / 1986**

11

LAPORAN PELAKSANAAN
PENULISAN BUKU / DIKTAT PERKULIAHAN
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

JUDUL :
MOTION PICTURE
Seri Animasi Dasar



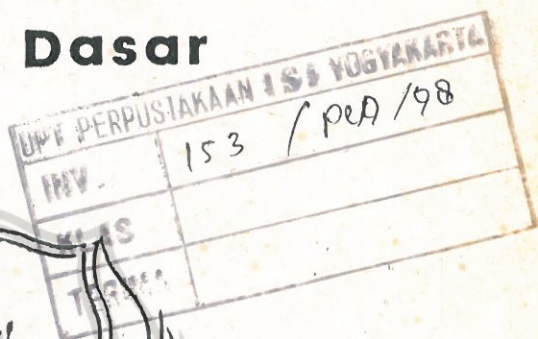
Oleh

Drs. Parsuki

Proyek Peningkatan Pengembangan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Depdikbud

1985 / 1986



MOTION PICTURE
SERI ANIMASI DASAR

Oleh :

DRS. PARSUKI



Program Studi Desain Komunikasi Visual
Jurusan Desain
Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

yogyakarta,
pebruari 1986.

KATA PENGANTAR

"Motion Picture" atau "Gambar hidup" yang pada umumnya disebut dengan istilah film, pada dasarnya dapat dibedakan ke dalam dua macam, yaitu : "Life action film" dan "Animation film".

Motion Picture ditinjau dari sudut konsep merupakan salah satu bentuk "karya seni komplit" yang melibatkan hampir semua cabang seni, yaitu seni rupa, seni gerak/tari, seni suara/sastra/musik.

Namun kali ini penulis hanya ingin mengambil sebagian dari motion picture, yaitu seri film animasi, yang dilihat dari aspek kesenirupaan.

Buku ini merupakan rangkuman dari beberapa buku acuan dan menitik beratkan pada hal-hal yang bersifat elementer.

Buku ini dimaksudkan untuk mendukung kelancaran studi mahasiswa dalam mata kuliah animasi di Program studi - Disain komunikasi visual.

Penulis menyadari sedalam-dalamnya, bahwa sebenarnya masih sangat jauh dari kesempurnaan isi dan susunan buku ini. Maka terhadap segala kritik membangun, dengan tangan terbuka penulis nantikan.

Semoga tidak sia-sialah harapan penulis akan manfaat buku ini bagi para mahasiswa yang berminat mempelajari animasi sebagai sarana komunikasi visual.

Yogyakarta, 7 Pebruari 1986.

Penulis.

DAFTAR ISI

hal.

KATA PENGANTAR

MOTION PICTURE 1

ANIMASI 2

JENIS ANIMASI 4

Animasi obyek
Animasi cut-outs
Animasi puppet (boneka)
Animasi plasticine/clay
Animasi pegbar

PRINSIP GERAK ANIMASI 15

Prinsip dasar
Garis pengarah gerak
Extremes & in betweens
Natural movement
Cycling
Sikap orang berjalan
Follow through principles
Background
Foreground
perspektif

SPECIAL EFFECTS 33

Efek hujan
Efek air
Efek salju
Efek kilat
Efek ledakan
Efek gemerlapn
Efek nyala api dan asap

MENCIPTAKAN KARAKTER 41

DAFTAR PUSTAKA 43

MOTION PICTURE

Motion picture dapat diberi batasan melalui 3 sudut pandangan, ialah ditinjau dari :

1. Physically
2. Optically
3. Conceptually.

1. Ditinjau dari segi fisik, motion picture adalah bentuk-bentuk panjang dari selulosa triacetate, yang berporporasi sepanjang sisinya dan bersifat peka cahaya yang memungkinkan gambar muncul/lahir baik dalam hitam putih maupun berwarna.
2. Secara optic, Motion picture adalah suatu rangkaian dari gambar foto pada film yang apabila diproyeksi - kan pada layar secara berturut-turut dengan cepat, akan tampak bagi pemandang suatu ilusi gerak yang tidak putus-putusnya.
3. Dari segi konsep, motion picture adalah suatu perpaduan konsep gambar, suara dan gerak.

Motion picture pada garis besarnya dapat dibedakan ke dalam dua macam jenis ialah :

1. Live-action film
2. Animation.

Gerakan adalah nafasnya motion picture baik dari live action film maupun dari film animasi, namun ada beberapa perbedaan antara Cinematic effects dari masing-masing bentuk karena live action merupakan hasil rekaman dari benda-benda hidup/kehidupan, sedangkan animasi, adalah menghidupkan barang/obyek mati sehingga menyerupai suatu kehidupan.

ANIMASI

Film animasi biasa disebut juga dengan istilah "film kartun" yang sekarang ini tidak saja dikenal dan digemari anak tetapi juga menarik bagi orang dewasa.

Lebih-lebih lagi kalau film animasi itu karya-karya dari Walt Disney atau Walter Lantz yang sungguh mengasyikkan, karena gerak-gerak yang begitu luwes, lincah dan realistis, tak ubahnya menyaksikan suatu kehidupan sesungguhnya.

Namun di balik itu semua, kenyataannya merupakan suatu karya yang cukup rumit, dan melibatkan dari berbagai keahlian serta merupakan bidang khusus tersendiri dari motion picture.

Film Animasi ditinjau dari aspek seni, sebenarnya merupakan "Total Art". Meskipun dari segi bisnis perkembangan animasi telah memaksa menjadi suatu kegiatan-kelompok namun pada dasarnya hal tersebut tetap merupakan prestasi kreatif dari penciptanya, mencerminkan bakat aktingnya, kepekaan visual, serta kepekaan waktunya. Ambil saja misalnya secarik kertas, sepotong tanah liat, sebutir kelereng, sebungkus rokok atau sebatang pensil, benda-benda mati ini dapat diolah dengan imajinasi seorang seniman ke dalam tokoh-tokoh yang bergerak hidup.

Oleh karena itu Animasi dapat dikembangkan sebagai suatu bahasa visual sesuai dari sifat unik animasi itu sendiri, yang meninggalkan jauh dari kebebasan pribadi dan ekspresi pribadi para senimannya.

Dari aspek disain, animasi merupakan "disain dalam gerak", Animasi tergantung pada jalur waktu, dan secara terus menerus tergantung pada prinsip-prinsip ki-

JENIS ANIMASI

Film Animasi seperti yang telah biasa kita lihat, pada umumnya sebagian besar dihasilkan dari suatu seri bentuk yang digambarkan pada suatu bahan yang disebut cel. Namun sebenarnya sangat banyak jenis teknik dan media yang dapat digunakan untuk mewujudkan film Animasi. Di antara sekian banyak jenis film animasi, yang paling banyak digunakan di antaranya ialah : Animasi obyek, cut-out, puppets, plasticine/clay, peg bar/gambar dan beberapa teknik-teknik lain.

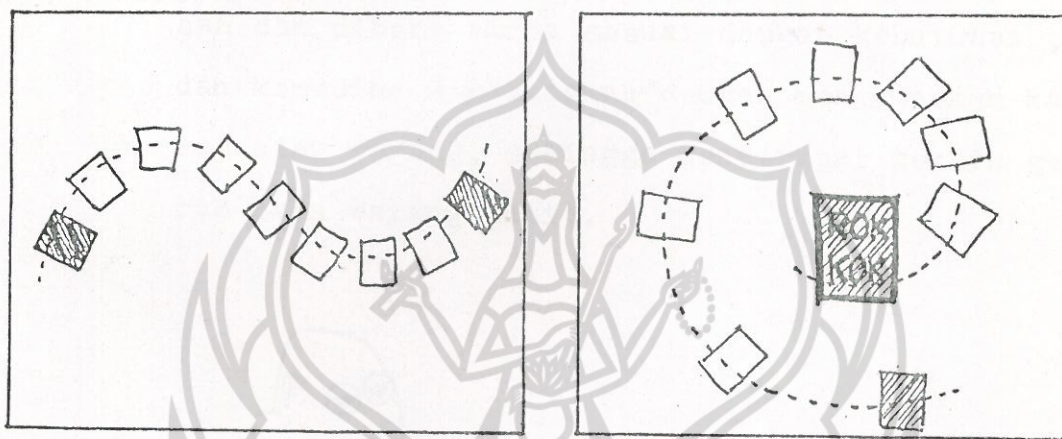
Animasi Obyek

Animasi obyek adalah salah satu jenis yang paling mudah dan tidak begitu mahal dibanding dengan jenis-jenis yang lain. Jenis ini merupakan jenis animasi yang paling banyak digunakan dalam dunia promosi barang barang produksi industri, baik melalui film maupun melalui media TV komersial.

- Prosedur perencanaan dan pengaturan dari animasi jika dibandingkan dengan yang lain dapat dikatakan sederhana. Seperti animasi pada umumnya, langkah pertama menentukan jumlah frame untuk menggerakkan barang/benda tertentu menjadi hidup sejak awal sampai akhir gerakan.

Apabila sebungkus rokok diletakkan pada permukaan meja letaknya dipindah-pindah dishoot/diambil dengan beberapa kali bidikan tunggal, maka jika hasil pemotretan ini diproyeksikan ke layar, akan menghasilkan bungkus rokok yang bergerak/hidup. Gerak-gerak bungkus ro

rokok dapat bervariasi tergantung pada cara pengaturannya, arah dan jarak perpindahan bungkus rokok, serta jumlah berapa kali setiap pindah tempat rokok tadi diambil gambarnya. Hal ini dapat dibantu dengan penggunaan zoom pada kamera kine yang dapat menghasilkan gambar makin besar atau tampak mendekat atau sebaliknya. Sehingga dapat menghasilkan gerak dari pembungkus rokok tadi tampak lebih hidup.



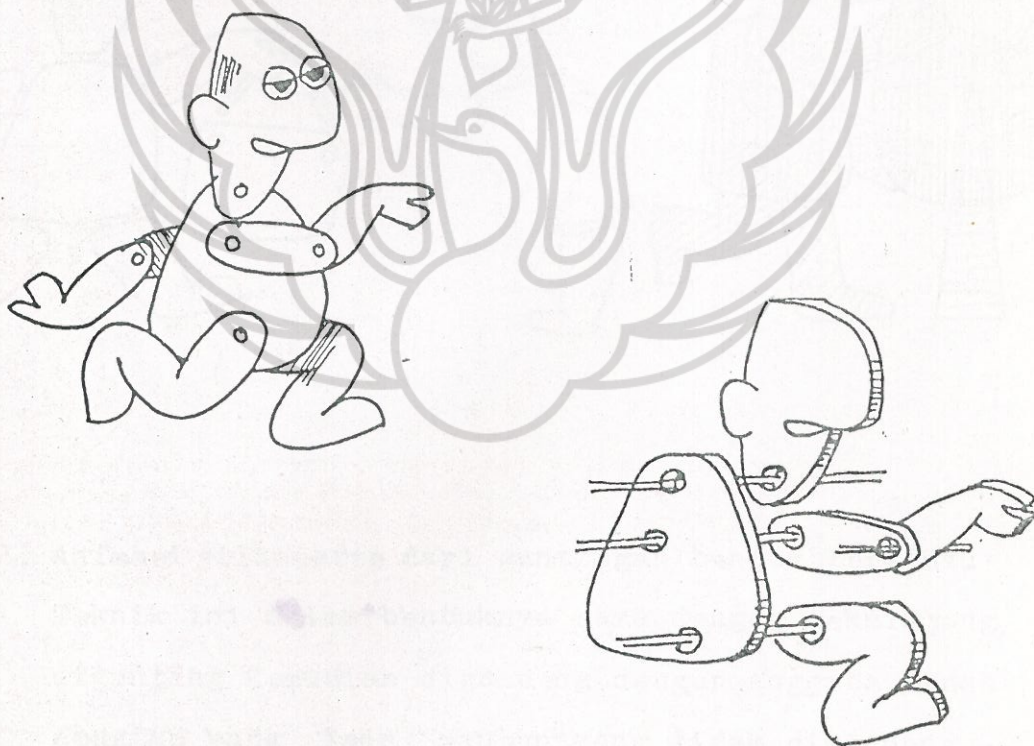
Animasi Cut Outs

Guntingan karton yang dihidupkan adalah hal yang sangat indah dan sederhana, binatang dan benda mati merupakan materi yang paling banyak digunakan sebagai bahan animasi. Setelah menentukan bentuk/figur tertentu untuk animasi, maka lalu digunting dengan tepat menurut bentuknya, dan gerakkan bentuk dari karton tersebut di depan kamera kine untuk dipotret setiap gerak yang diinginkan.

Dalam Animasi cut outs ada empat tipe dasar sebagai berikut :

1. Animasi bentuk tertentu yang digunting dengan atau tanpa anggota-anggota badan.

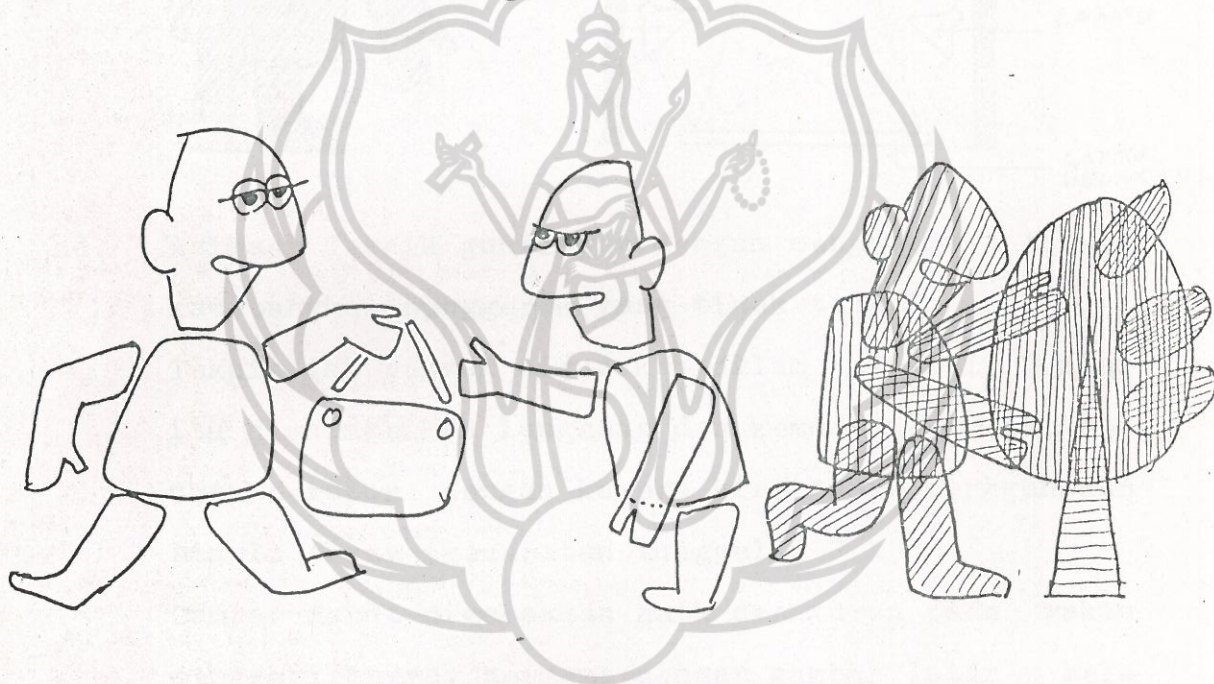
2. Animasi silhouette dari guntingan bentuk tertentu.
 3. Animasi teknik guntingan dengan menggunakan tangkai-tangkai/tongkat penggerak yang tidak tampak.
 4. Animasi teknik guntingan di mana dari masing-masing gerakan digambar dan digunting.
- ad. 1. Animasi dengan bentuk tertentu yang digunting dengan atau tanpa anggota badan
- a. Figur tertentu yang digandeng dengan anggota badannya. Masing-masing bagian digunting terpisah dan diberi warna sesuai dengan kebutuhan, dan kemudian digabungkan dengan menggunakan kawat atau benang, sehingga menyerupai teknik gerak pada wayang kulit.



- b. Tidak digandeng dengan anggota badannya/ dengan bagian-bagian lain.

Teknik ini sangat bebas, mudah mengguntingnya, tetapi bagus untuk animasi.

Bahan yang akan digunting dapat menggunakan: karton, kertas, kain, atau kulit dan sebagainya. Kalau tidak ingin menggambar, dapat pula menggunting gambar-gambar yang sudah ada, seperti gambar-gambar pada majalah dan sebagainya, serta dapat menggabungkan dari berbagai gambar. Bahan yang lain yang juga cukup bagus, adalah bahan berwarna transparan. Apabila guntingan-guntingan itu digabungkan dengan cara tumpang tindih, akan menghasilkan warna baru/warna campur, yang dapat menambah variasi gambar animasi.

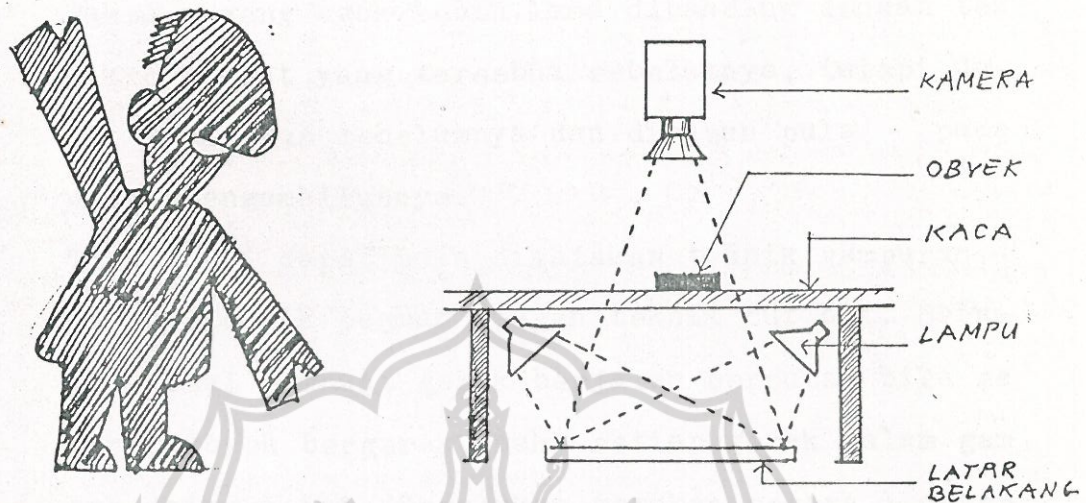


ad. 2. Animasi silhouette dari guntingan bentuk tertentu

Teknik ini dalam bentuknya sama dengan teknik yang digunting kemudian digandeng dengan anggota badan /bagian yang lain maupun yang tidak digandeng dengan bagian-bagian lainnya.

Perbedaan utama adalah bahwa bentuk/obyek tertentu itu diberi warna hitam atau dengan karton hitam untuk memudahkan mendapat gambar silhouette un

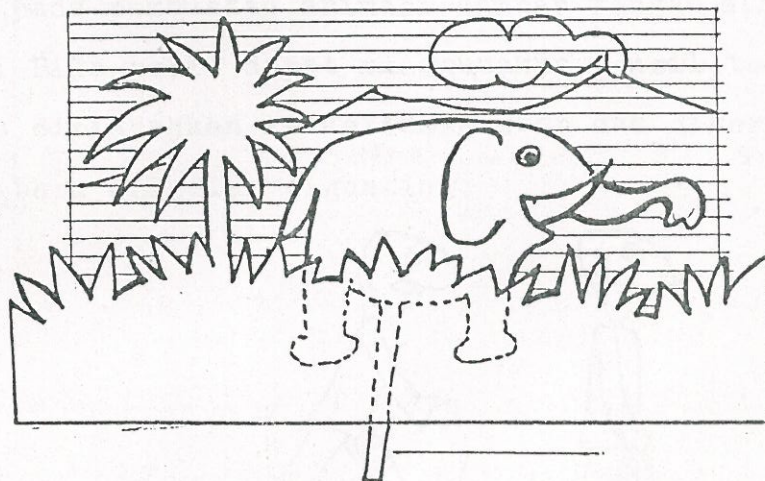
tuk mendapatkan gambar animasi yang lebih baik, dalam pemotretan yang diberi cahaya pada bagian latar belakang. Sedangkan untuk memisahkan antara obyek dengan latar belakang, diperlukan kaca untuk meletakkan obyek yang akan dipotret.



ad. 3. Animasi Teknik guntingan dengan menggunakan tongkat/tangkai penggerak yang tidak tampak.

Teknik ini banyak digunakan dalam televisi. Gambar itu dianimasikan langsung dan kemudian direkam dengan teratur dengan kamera kine tanpa menggunakan single frame (kecepatan tunggal).

Gambar dapat digerakkan naik dan turun pada waktu pengambilannya, bersama dengan gambar latar belakang. Agar tangkai/tongkat penggerak tidak kelihatan, dapat ditutup dengan gambar depan.



sd. 4. Animasi Teknik guntingan di mana dari masin-masing gerakan digambar dan digunting

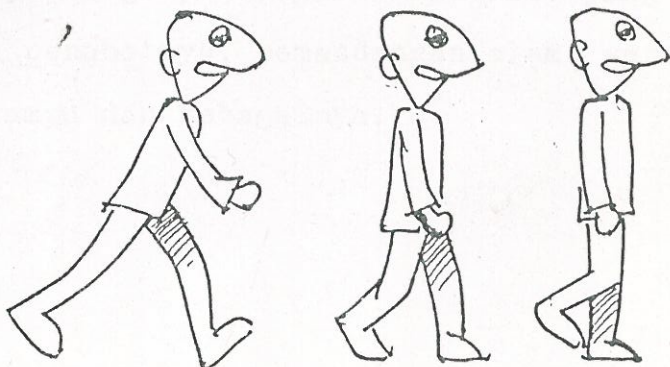
Teknik jenis ini adalah semacam teknik di antara : "Pegbar" dan "Cut-out" animasi.

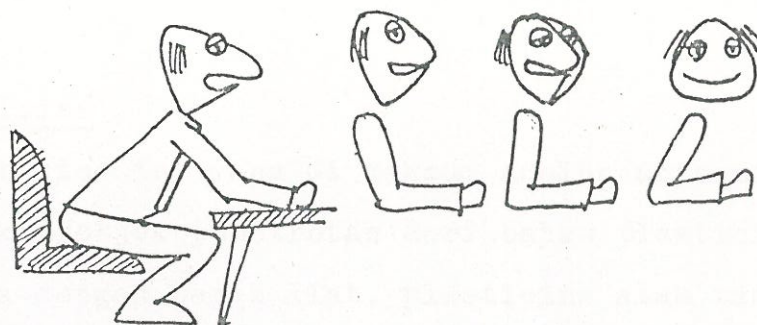
Waktu memang agak lebih lama dibanding dengan teknik cut - out yang tersebut sebelumnya, tetapi dapat disiapkan sebelumnya dan disusun pula pada waktu pengambilannya.

Teknik ini dapat pula dikatakan teknik campuran - antara teknik pegbar dengan teknik cut out. Sebagai misal membuat gerak berjalan berputar bila seluruh obyek bergerak, maka setiap gerak dalam gambar animasi ini diperlukan gerakan secara lengkap atau perlu digambar/dibuat keseluruhan.

Sebaliknya bila gerakan itu hany sebagian dari anggota badan, seperti misalnya orang duduk dengan memutar kepala dan menggerakkan tangan saja, maka pada bagian badan tidak perlu membuat lagi.

Jadi pada bagian-bagian yang tidak perlu bergerak, dapat dipakai berulang-ulang sesuai dengan kebutuhan, begitu pula pada gerakan yang berulang-ulang. Dalam hal ini figur-figur dan gerakan-gerakan memang perlu disiapkan benar-benar seperti halnya pada pembuatan animasi gambar tangan atau pegbar. Bila perlu dapat menggunakan pensil tes kemudian dipindahkan ke kertas gambar dan diberi warna, baru kemudian digunting.





Animasi puppet

Animasi puppet (boneka) adalah animasi yang sangat mendekati kepada film "Live Action". yang lebih menarik disini adalah tiruan gerakan seperti hidup dari boneka yang tiga dimensional tersebut. Namun apabila perwujudan boneka tersebut terlalu realistis dan dengan gerakan yang realistis pula, maka di sini berarti dapat menghasilkan seperti film biasa, atau film "Live Action", dan ini justru menjadi kurang baik. Karena dengan karikatur akan lebih tepat dan akan menarik, serta jelas sumbangannya pada dunia motion picture. Boneka-boneka dihidupkan dengan menggerakkan badan serta bagian/anggota badannya, dan diusahakan setiap gerakan tidak terlalu meloncat.

perlu diingat bahwa prinsip dari hukum dasar animasi adalah mengusahakan setiap gerakan sedikit mungkin agar film tersebut apabila diproyeksikan ke layar nampak gerakan menjadi halus dan serasi. Dalam perencanaan film animasi boneka, pada dasarnya sama dengan perencanaan film animasi pada umumnya. Namun dalam pelaksanaan pengambilan atau pemotretannya tentu saja berbeda jauh, karena animasi boneka memerlukan perlengkapan seperti interior yang lengkap dengan segala perabotnya, pemandangan alam, serta segala perlengkapan lampu dan sebagainya.

Animasi plasticine

Animasi plasticine ini yang dimaksud adalah animasi yang menggunakan/objek pemotretan dari bahan plasticine, dan dapat pula dengan tanah liat. plasticine atau tanah liat merupakan bahan yang sangat mudah dibentuk dan juga sangat mudah dirubah-rubah sesuai dengan keinginan pembuatnya. Teknik plasticine merupakan salah satu dari beberapa teknik yang dapat melahirkan kebebasan, spontanitas dan peka terhadap sentuhan dalam teknik animasi.

Karakteristik bahan ini dapat menghasilkan ekspresi dari figur-figur yang bergerak dan berubah bentuk seperti sifat plasticine/tanah liat itu sendiri.

Figur-figur/bentuk dari plasticine atau tanah liat dalam animasi dapat dibuat selalu dalam perubahan, seperti halnya berubah bentuk dari seorang manusia menjadi anjing, lalu menjadi buaya, terus menjadi ular dan kemudian kembali lagi menjadi manusia dengan perlahan-lahan dalam bentuk tiga dimensi.

